LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

N° 22 - OTTOBRE 2007 - MENSILE - INDIPENDENTE

W W W . G A M E P L A Y E R . I T

COPIA GRATUITA

Computer, Console, DVD, Musica
Tecnologia, Mobile, Animazione
Internet, Digital Art, Entertainment

DISPONIBILE SU OLTRE 260 SITI WEB!

Romics 2007

Cosplay, animazione & fumetti!

Gioco omaggio

Clicca Qui

CLICCA QUI

Skate

Ha inizio il tramonto di Tony Hawk?

HALO 3

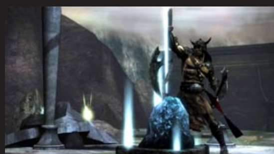
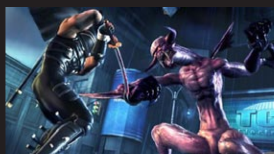
Cronaca di un capolavoro annunciato!

VICOLI 07

EDIZIONI PLAYER Srl - Mensile di Tecnologia, Hi-Tech, Computer & Videogiochi - ANNO 2 - NUMERO 22 - Ottobre 2007 - www.gameplayer.it

SOMMARIO

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
NUMERO 22 - OTTOBRE 2007




SHADOW FACTORY - CLICCA SU PLAY PER INIZIARE A GIOCARE!





EDITORIALE

Romics 2007 è stata un successo! La manifestazione romana, che ogni anno attira migliaia di visitatori, ha ospitato il "nostro" **Golden GAME**, torneo di videogiochi che ha registrato la presenza record di oltre duecento partecipanti... E a proposito di fumetti ringraziamo **Eros Veschi** e **Marco Nicoli**, che hanno realizzato espressamente per **GAME** questa stupenda e originale cover dedicata a **Master Chief**. Infine, aspettatevi una novità incredibile dal prossimo numero di **GAME**...

CESARE ARIETTI

SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!



LONDON GAMES FESTIVAL

Ovvero: quando il videogioco diventa un vero e proprio fenomeno di massa...

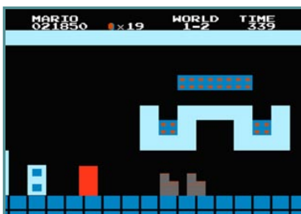
Il mondo del gaming come non lo avete mai visto: concerti, arte, proiezioni, tutto insieme per un evento che si allontana dai soliti cliché del divertimento elettronico. E' il **London Games Festival**, un appuntamento che nasce per coniugare tutte le ultime tendenze nate grazie ai videogiochi. Già perché quando si incontrano movimenti d'arte come i **Beige Programming Ensemble**, che riprendono lo stile Retrò dei giochi anni '80 per creare immagini, video e istallazioni di grande impatto visivo (e dal fascino irresistibile), è difficile parlare semplicemente di "giochini". Così sarà possibile vedere una versione hackerata del vecchio **Hogan's Alley**, dai contenuti completamente alterati, o una rom di **Super Mario** decisamente psichedelica. Una nuova pop-art che nasce sotto il segno del joypad? Sarà, intanto però i visitatori potranno ascoltare concerti come lo straordinario **Video Games Live**, eseguito nientemeno che dalla **Philharmonia Orchestra**, con brani tratti da **Zelda**, **Sonic** e **Halo**. Ma non mancheranno le classiche anteprime dei giochi o incontri con i team di sviluppo, che illustreranno le nuove tecniche di modellazione 3D. Spazio anche al design, il cui studio è diventato indispensabile nella game industry. Ancora una volta Londra viaggia con qualche anno luce di anticipo rispetto all'Italia, dove non esiste nemmeno una produzione di giochi. Ma come si dice qui da noi: in fondo "*sono solo giochini*"...











E IN ITALIA ARRIVA NOBUO UEMATSU!

UN CONCERTO A FIRENZE!

Ringraziate lo staff di Ludicomix! I simpatici amici di Empoli sono riusciti in un'impresa storica: portare in Italia l'immenso **Nobuo Uematsu**, autore delle musiche di **Final Fantasy** e probailmente il più grande sound designer della storia dei videogiochi insieme a **Koji Kondo**. E la città che ospiterà il concerto del celebre autore sarà Firenze: il 28 ottobre potremo ascoltare alcuni dei brani più famosi, come l'opening di **Final Fantasy VII** (da brivido) o il meraviglioso **Aerith's Theme**. 74 musicisti, 33 elementi di coro: un evento semplicemente eccezionale!

METAL GEAR 4 IN BUNDLE CON PS3 E DUALSHOCK!

SOLID SNAKE ARRIVA IN EUROPA DURANTE LA PASQUA 2008!

Notizia sensazionale: Metal Gear Solid 4: Guns of The Patriots sbarcherà in Europa entro Pasqua 2008. Sembra che l'atteso titolo sarà rilasciato sia in edizione standard che Limited. Non solo: voci di corridoio parlano addirittura di una versione bundle con la **PlayStation 3** e **Dualshock 3**! Per il grande **Snake** si profila l'ultima grande battaglia, anche se confidiamo nelle imprevedibili mosse di **Hideo Kojima** e sul successo del titolo **Konami**...







UNA GUERRA DOPPIA

IL NUOVO ADVANCE WARS PER DS

E' in arrivo un nuovo capitolo della saga strategica più amata dai fan Nintendo! Sarà il **DS** ad ospitare ***Advance Wars: Days of Ruin***, dopo il successo riscontrato dall'ottimo ***Dual Strike***. Il gioco, che è stato mostrato in anteprima a Parigi, sarà rilasciato il 21 gennaio negli Stati Uniti. Pronti a ricaricare... il pennino!

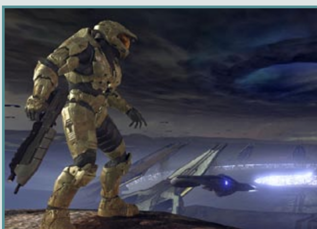




UNA DEMO... VIRTUALE

VIRTUA FIGHTER 5 SU XBOX LIVE

E' disponibile sul Marketplace di *Xbox 360* la demo giocabile di ***Virtua Fighter 5***. Sono presenti 4 personaggi selezionabili tra cui ***Akira***, ***Sarawh***, ***El Blaze*** e ***Eileen***. E' possibile utilizzare sia la modalità Arcade che Versus per due giocatori offline. Il titolo ***SEGA*** arriverà il prossimo 26 ottobre nel nostro continente! Lotta dura alle porte...







HALO 3: NUOVE MAPPE IN ARRIVO DA BUNGIE!

PRONTI GLI ADD-ON A UN MESE DALL'USCITA SUL MERCATO...

Bungie ha comunicato di essere attualmente al lavoro su nuove mappe per Halo 3 e di star procedendo speditamente nel lavoro grazie all'impegno dei team grafici e dei beta tester. Si parla anche di una nuova tipologia di gioco nell'area che sarà chiamata **Jodrell Bank**: una sorta di Massacro ma con Spade e fucili da cecchino, combinazione decisamente atipica ma che sembra rendere alla grande grazie alla geografia della mappa. Staremo a vedere!



L'upgrade del Blu-Ray

Dalla conferenza *HDTV DisplaySearch* (California) arriva la notizia che ***Sony*** ha intenzione di rilasciare un nuovo firmware per ***PlayStation 3*** per potenziare alcune caratteristiche del supporto Blu-Ray.



MARIO PARTY... PORTATILE

Ben 8 giocatori potranno partecipare al nuovo ***Mario Party*** per ***Nintendo DS***. L'ennesimo capitolo proporrà tutti i vecchi minigames aggiungendo nuove features e personaggi. *Presto: lanciate i dadi*...



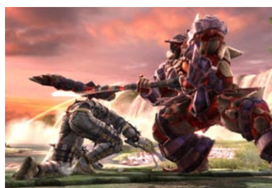
NUOVI MMO ?

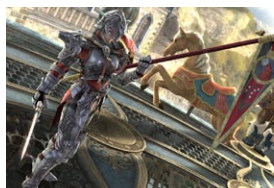
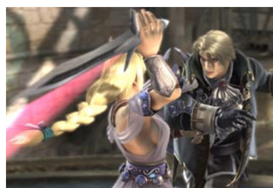
Carbine Studios ha annunciato il suo progetto per rivoluzionare il mondo degli MMO rendendoli più accessibili e meno "hardcore" rispetto a titoli come ***EverQuest***. Speriamo in qualche sorpresa...



PUZZLE QUEST PER PC

GamersGate ha reso disponibile sul proprio sito il divertente ***Puzzle Quest*** per PC al modico prezzo di 19,99 Euro. L'originalità di questo titolo ha conquistato mezzo mondo. Cosa aspettate a provarlo?




SOUL CALIBUR 4

Publisher: Namco Bandai / **Genere:** Picchiaduro / **Uscita:** Gennaio 2008

La saga di *Soul Calibur* si è sempre distinta dalla massa dei picchiaduro 3D per la sua grande qualità: la serie di ***Namco*** (oggi ***Namco Bandai***) non ha mai deluso, regalando agli appassionati capitoli sempre all'altezza della fama raggiunta. Ora la guerra per la conquista delle spade leggendarie sta per giungere alla sua quarta incarnazione e gli sviluppatori non hanno perso tempo, mostrandoci un nuovo e carismatico personaggio femminile. Conoscere questa nuova donzella potrebbe essere piacevole, ma vista la sua misteriosa armatura e le due armi imbracciate la fantasia va a farsi benedire. ***Hilda*** (questo il nome della ragazza) sarà in grado di manovrare due tipi di armi, in modo da poter sfruttare attacchi, sia a corta sia a lunga distanza. Tale caratteristica potrebbe dare vita a combo di devastante potenza, rendendo questo personaggio pericoloso e temibile. Naturalmente Hilda non sarà l'unica new entry, ma gli sviluppatori non hanno voluto divulgatare altre indiscrezioni sull'argomento... il titolo ***Namco Bandai*** darà il meglio di sé nel multiplayer online, che ci permetterà di affrontare giocatori sparsi in tutto il mondo. Il titolo sarà disponibile su ***PlayStation 3*** e ***Xbox 360*** nel 2008. Seguiteci per nuovi aggiornamenti in merito!

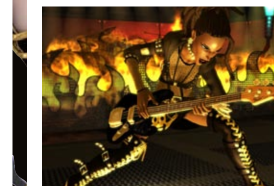
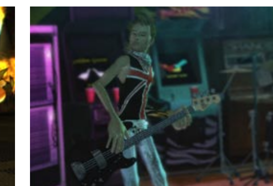
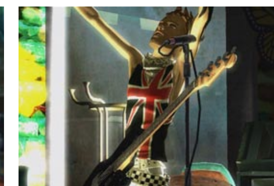





CONAN

Publisher: THQ / **Genere:** Azione
Uscita: Novembre

Sembra che la THQ abbia rispolverato le gesta del leggendario ***Conan***, per offrire al pubblico di ***PS3*** un action game dalla struttura un po' antiquata ma dal divertimento assicurato. Senza dubbio dobbiamo annotare che ***God Of War*** è stato il gioco 'guida' per questo titolo, dal concept di gioco e alla crudezza delle battaglie, anche se il paragone con la pubblicazione di ***Santa Monica Studios***, potrebbe apparire presuntuoso. Violenti combattimenti e sangue a fiumi sono gli ingredienti principali di un'avventura streminata... Riuscirà ad eguagliare il successo cinematografico?

ROCK BAND

Publisher: MTV Games / **Genere:** Musicale / **Uscita:** Novembre



Dallo scorso *E3* è uscito vincitore un unico titolo, il rythm-game targato ***Harmonix***: ***Rock Band***. La *Game Critcs Awards* ha assegnato diversi titoli a questa produzione, tra cui il più ambìto: "*Best of Show*". Le qualità del gioco derivano dalla collaudata esperienza degli sviluppatori e dall'idea, semplicemente strepitosa, di poter creare una vera e propria rock band virtuale. Il sogno di molti musicisti sta dunque per materializzarsi sotto forma di un videogioco che promette lunghe ore di sano divertimento. L'originalità e allo stesso tempo la complessità del titolo risiede nella possibilità di unire quattro strumenti: chitarra, basso, batteria e microfono che formeranno il quadretto finale del perfetto team rockettaro. ***Rock Band*** arriverà negli Stati Uniti il prossimo 20 novembre, mentre in Europa sarà rilasciato nei primi mesi del 2008. Noi non siamo più nella pelle! *And... Let's Rock!*

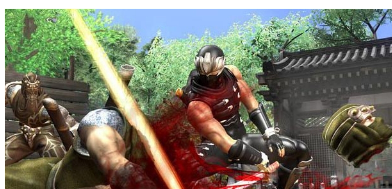


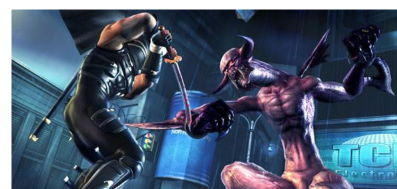
GHOST SQUAD

Publisher: SEGA / **Genere:** Sparatutto
Uscita: Dicembre



Ed eccoci ad una bella conversione per *Nintendo Wii* del celebre arcade game che tutti ricordiamo col nome di ***Ghost Squad***. Buona la prima impressione generale, soprattutto nel gameplay, condivisa peraltro con entusiasmo da tutti i fan di questo genere chiamato in gergo "spara in fretta e avanza". Se ***SEGA*** riuscirà a migliorare le pecche grafiche riscontrate all'***E3***, questo promettente titolo meriterà la giusta considerazione. Previsto per dicembre.



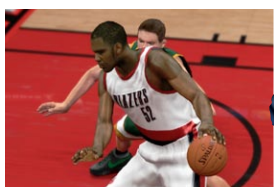


NINJA GAIDEN 2

Publisher: Tecmo - Microsoft / **Genere:** Azione / **Uscita:** 2008



Dopo le prime indiscrezioni, l'attesa per la nuova avventura di *Ryu Hayabusa* è salita alle stelle. Il ***Team Ninja*** questa volta ha voluto stupire, mostrando un titolo più maturo e violento, svillupando il gameplay e la struttura generale ma non stravolgendo il concept del primo capitolo. Sono state svelate due armi nuove di zecca, la falce e i guanti artigliati, mentre le battaglie avranno uno stile decisamente più bilanciato verso il "gore", con crudezze davvero degne di nota. Per questa prima apparizione next-gen (se escludiamo il remake apparso su ***PS3***), gli sviluppatori hanno stravolto il motore grafico, ricostruendolo da zero per innalzarlo a standard elevatissimi. Il comparto tecnico sembra essere già di grande impatto, ma vista l'uscita ancora lontana bisognerà aspettarci ulteriori miglioramenti e ritocchi. Se il ***Team Ninja*** riuscirà ad impreziosire e migliorare il prodotto già splendido in partenza, magari con un'opzione di multiplayer online, la console ***Microsoft*** (che ne detiene l'esclusiva) potrà beneficiare di un nuovo grande classico! ***Ninja Gaiden 2*** sarà rilasciato nel corso del 2008, ma la data non è stata ancora ufficializzata...





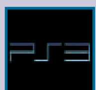






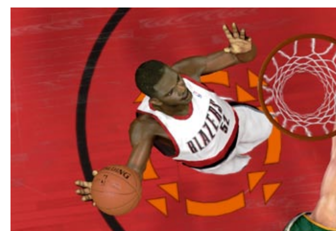
NBA 2K8

Publisher: 2K Sports / **Genere:** Sport / **Uscita:** Ottobre



Appassionati cestisti esultate! Il nuovo ***NBA*** di ***2K Sport*** è in arrivo, carico di succose novità! Il titolo, sviluppato dai ***Visual Concepts,*** sarà più ragionato rispetto al predecessore, per avvicinarsi alla realtà di una vera partita di basket. Chi si accosta solo ora al mondo dell'*NBA* dovrà prepararsi ad affrontare match dal forte sapore simulativo, che poco avranno a che vedere con l'immediatezza degli arcade-game. Il nuovo *NBA* ha mostrato un'intelligenza artificiale approfondita soprattutto nell'aspetto difensivo dei team e nelle fasi di non possesso palla. I giocatori risponderanno in maniera più orchestrale e tenderanno a comportarsi con maggior realismo, soprattutto in considerazione del tipo di rivale che andranno a contrastare. Il comparto grafico è sostanzialmente migliorato rispetto alla passata edizione, soprattutto nella modellazione delle folle e degli atleti. Quando leggerete questa anteprima ***NBA 2K8*** sarà già disponibile negli U.S.A nei formati ***PS3***, ***Xbox 360*** e ***PlayStation 2***.









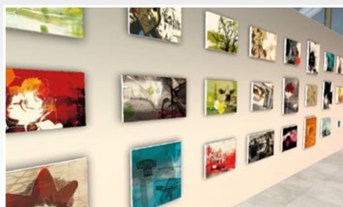
Un commesso virtuale per Second Life!

Grazie al Real Assistant di Active 121 è possibile gestire le proprie Land 24 ore su 24!

■ **A cura di Valerio Fusco**

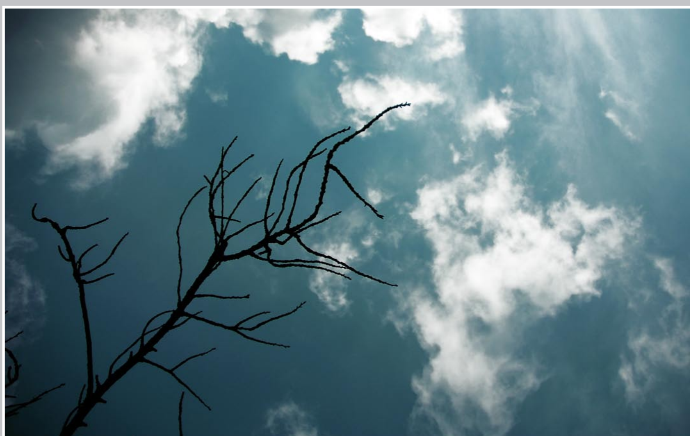
S**ono passati pochi mesi** dallo speciale che abbiamo dedicato al mondo dell'editoria in Second Life e, adesso, il mondo virtuale creato da Linden Lab continua a far parlare di sé. Questa volta la notizia non arriva dagli Stati Uniti, come prevedibile, ma proprio dall'Italia, dove è stato annunciato il primo servizio di one-to-one marketing virtuale. L'azienda responsabile del progetto è **Active121**, che ha sviluppato un tool di autorisponditori che consente di essere sempre presenti nelle land di SL: il principio è molto semplice e si basa su un particolare add-on, capace di mettere in comunicazione gli avatar direttamente dal web, senza necessariamente dover entrare nel gioco. Gli addetti di **Active121** (chiamati Real Assistant) saranno quindi in contatto con gli utenti di **Second Life** in tempo reale, ventiquattro ore su ventiquattro, aiutandoli negli acquisti o nella gestione dei servizi. Attività di questo tipo danno l'idea dell'importanza che oggi riveste la vastissima comunità di SL: basta pensare che l'annuncio dei film più attesi di Hollywood avviene sempre più spesso online, con proiezioni anteprima, mentre il candidato **Obama** per le elezioni americane del 2008 ha addirittura fatto creare una serie di eventi in-game. Sarà davvero solo un gioco?











Xacti HD 700: metà spazio per la qualità!

Filmati in MPEG-4 per la nuova Digital Movie di Sanyo...

L**a tecnologia corre sul filo dell'HD: ma per ovviare ai problemi** di memoria, **Sanyo** ha deciso di supportare il nuovo modello di videocamera **Xacti** con il formato **MPEG-4**, capace di dimezzare il peso delle registrazioni: basta una scheda da 8 gigabyte per quasi due ore di registrazione! Questa **Digital Movie** ha una risoluzione di 720 pixel e può scattare fotografie a 7 megapixel, offrendo la soluzione ideale a chi necessita contemporaneamente di creare video e di immagini. Con un peso ridotto (non raggiunge i 190 grammi) e dimensioni decisamente contenute (73 x 35 x 109 mm), la videocamerasi rivela adatta a tutti, anche grazie alla semplicità d'uso.









ROMICS 2007

Fumetti, animazione e videogiochi per un festival altamente spettacolare!

Nelle foto: cosplayer che hanno partecipato a Romics 2007



A cura di Cesare Arietti

Il mondo del divertimento si è incontrato a Roma per un evento unico e speciale: parliamo della nuova edizione di **Romics - Festival del Fumetto e dell'Animazione** che per la prima volta si è svolta presso la **Nuova Fiera**, struttura all'avanguardia che ha accolto tantissimi vistatori provenienti da tutta Italia. Dal 4 al 7 ottobre è stato possibile incontrare artisti di fama internazionale, come **Syd Mead**, il famoso autore di effetti speciali che ha affiancato **Ridley Scott** nella lavorazione di **Blade Runner**. **Mead** è stato uno dei vincitori dei prestigiosi **Romics D'Oro**, accanto ad autori del calibro di **Staino**, **Gianfranco Manfredi** (autore di **Magico Vento**) e **Regis Loisiel**, conosciuto in tutto il mondo per opere come **Emporio** e **Peter Pan**. Ovviamente non potevano mancare né le mostra-mercato dei fumetti (che potete osservare nelle foto in alto), né il **Galà del Doppiaggio** (che quest'anno ha decretato come vincitori, tra le voci maschili e femminili, **Francesco Pezzulli** e **Chiara Colizzi**) e tanto meno la sfilata cosplay, imperdibile appuntamento per conquistare le qualificazioni al **World Cosplay Summit** di **Nagoya**: complimenti a **Nadia Baiardi** e **Marina Arnaldi** che hanno vinto il viaggio in Giappone. Insomma, anche questa volta la fiera è stata un vero successo. E i videogiochi? Già perché anche loro sono stati protagonisti: per saperne di più... "voltate" pagina!










IL GOLDEN GAME

Si accende la sfida del divertimento: i videogiochi invadono Romics 2007!

Grande successo per la prima edizione del Golden GAME! Un torneo di videogiochi come non se ne vedevano da anni: oltre 200 partecipanti alle sfide, per giochi del calibro di **Enemy Territory: Quake Wars**, **Halo 3**, **PES 6**, **Call Of Duty 2**, **Colin McRae: DiRT**, **Guitar Hero 2** e molti altri. L'iniziativa è stata realizzata grazie alla collaborazione congiunta di **GAME - La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi**, **Romics** e **FNIV**. Nei quattro giorni della fiera si sono svolti numerosi contest su **PC**, **PlayStation 2** e **Xbox 360**, che hanno catalizzato l'attenzione del pubblico. Tra gli eventi, si è svolta la **Finale del Campionato Nazionale di PES 6**, con la vittoria di **Stefano"Bisl"Oddo** su **Davide "Tigermask" Schiavone**. L'evento conclusivo del **Golden GAME** si è tenuto domenica 7 ottobre, con una serie di tornei aperti a tutti per decretare i campioni italiani nelle varie categorie. Una grande occasione per divertirsi! E ora...appuntamento al 2008!

OLTRE DUECENTO PARTECIPANTI

La partecipazione di Gold Italia e I-need

Per il secondo anno consecutivo, **Gold Italia** ha partecipato agli eventi promossi da **GAME** e **FNIV**, con l'installazione di 10 **Tv Proteus** e 32 televisori **LCD** per giocare; **Gold**, inoltre, ha posto in palio una **Tv LCD** a 32 pollici, una a 19 e un lettore **MP4 Gold Eden**. Grande partecipazione anche da **I-Need**, che ha messo a disposizione di tutti i partecipanti 200 cuffie e 200 mouse per **PC**.

I-NEED | GOLD ITALIA







Il supporto di Atomic Energy Drink

SITO UFFICIALE

Tutti i giocatori che hanno partecipato alle sfide hanno ricevuto in omaggio una lattina di **Energy Drink Atomic**, per dissetarsi e... "ricaricarsi" durante le gare!

I PREMI IN PALIO



Activision

SITO UFFICIALE

Nomi come **Guitar Hero 2** e **Enemy Territory: Quake Wars** vi dicono nulla? **Activision** ha messo in palio numerose copie dei giochi, per contest dedicati alla musica e alle sfide tra squadre. Un successo!



DDE

SITO UFFICIALE

Gli amanti dei *racing* possono essere più che soddisfatti: per il **Golden GAME**, **DDE** ha portato il pluridecorato **Colin Mc Rae: DiRT** su **PS3** e **PC**, felpe e magliette dedicate al titolo e l'apprezzato **Overlord**!



Ubisoft

SITO UFFICIALE

Mentre i cinema sono in fermento per il nuovo **Surf's Up**, **Ubisoft Italia** ha proposto tra i premi il gioco ufficiale: i vincitori hanno potuto ricevere copie del titolo per le principali piattaforme, oltre all'atteso **The Settlers** per **PC**.







ROMICS COSPLAY GALLERY

I cosplayer provenienti da tutta Italia che hanno partecipato alla fiera!

Clicca qui per vedere tutte le altre foto !

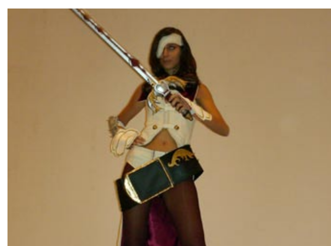


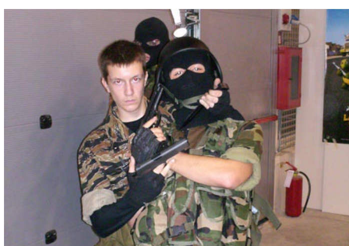















Recensioni | Publisher: Microsoft | Developer: Bungie | Genere: FPS | Giocatori: 1 - 16





HALO 3

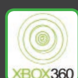
Microsoft cala il tris d'assi: benvenuti nella nuova dimensione dei First Person Shooter!

A cura di: "La Redazione di GAME"

Sembra essere passato un secolo da quando i nostri cuori avevano battuto per la prima volta per ***Halo 2*** su ***Xbox***: i nostri occhi esterrefatti seguivano i passi sgraziati e irregolari dei Covenant in fase di presentazione, e le sensazioni provate in quei momenti risultavano le medesime per tutti. Con muscoli irrigiditi e bocche spalancate dallo stupore ammiravamo ***Master Chief*** mentre prendeva ordini riguardo alla sua nuova missione, accompagnato da un impatto visivo allora impareggiabile ed accompagnato, manco a dirlo, da una colonna sonora già degna in quegli anni di un impianto moderno stile multisala. Cosa aspettarci da questo terzo episodio? Semplice: tutto quello che potete solamente immaginare! Dopo i primi 2 episodi a spasso per la galassia, questa volta lo ***Spartan 117*** deve di nuovo levare le classiche 'castagne dal fuoco', alla propria gente. Infatti nella solita spettacolare presentazione introduttiva, l'astronave del nostro eroe, proveniente direttamente dalle vicende finali del secondo episodio, atterra sul pianeta già afflitto e segnato dalla *Grande Guerra* planetaria. Avvicinandoci con lo zoom si possono ammirare nitidamente i denti di ***Arbiter***, il cruscotto completo di pulsantiera del *Ghost*, i particolari architettonici di una struttura aliena, e addirittura le piroette in perfetta armonia con le leggi della fisica di un alieno appena abbattuto. Se la modalità Single Player un giorno, ahimè terminerà, la sessione dedicata al multiplayer rappresenta senza ombra di dubbio la migliore esperienza che il mercato odierno possa offrire. La moltitudine di elementi, la qualità delle modalità disponibili, l'impareggiabile e intuitivo gameplay, la qualità generalmente buona della connessione offerta, portano il capolavoro ***Bungie*** a toccare vette d'assoluta perfezione videoludica. La classe del prodotto finale raggiunge standard di livello impressionante, fondendo elementi qualitativamente sopra la media, presenti solo nei titoli destinati a rimanere nel tempo... *<La recensione completa sul sito di GAME>*







IN ESCLUSIVA PER: Xbox 360

SITO UFFICIALE

Voce	Voto	Note
Grafica	92	+ Ottime texture e ambienti dettagliati + Effetti di luci e riflessi splendidi
Giocabilità	96	+ Sfiora la perfezione + Controlli perfettamente calibrati
Sonoro	98	+ Colonna sonora inimitabile + Effetti sonori mai sentiti prima
Longevità	98	+ Soltanto la morte vi separerà da Lui + Single e multi infiniti...

GLOBALE **96**







JOHN WOO PRESENTA STRANGLEHOLD

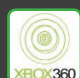
Una pioggia di piombo per Tequila!

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Amanti del cinema tutto pallottole e scene al cardiopalma esultate, ***John Woo*** è sceso in campo in veste di regista e scenografo di questo ***Stranglehold***, frenetico shooter in terza persona dal forte sapore cinematografico. Il famoso artista cinese si è dunque messo alla prova cercando di portare il classico sapore delle sue frenetiche pellicole (ricordiamo ***Face Off***, ***Mission Impossibile II***, ***Paycheck***...), nei circuiti videoludici. Il titolo, sviluppato e pubblicato da ***Midway Games***, ha inizio con il rapimento di una donna e l'omicidio di uno sbirro i quali metteranno in movimento le forze dell'ordine della città, formate in questo caso da un unico uomo, Tequila, pronto a tutto per sistemare la faccenda. Scesi in pista lo stile e la mano del famoso regista sono immediatamente riscontrabili: azione a tutto spiano, sparatorie incessanti, ma soprattutto un taglio d'inquadrature pieno di stile e marcatamente coreografiche. In ogni caso lo stile del gioco somiglia fortemente a quello già vissuto in ***Max Payne***, con lo slow motion a farla da padrone nei momenti più caotici (in questo caso praticamente sempre...) e convulsi della storia. ***Tequila*** durante il corso dell'avventura potrà fare affidamento alle sue inseparabile due pistole, che imbraccerà con disinvoltura nel tentativo di mettere a tacere qualsiasi cosa si sposti su schermo. Naturalmente l'arsenale su cui potremo fare affidamento non si limiterà alle sole Beretta di default, bensì (anche se si poteva fare di più in termini di quantità), potremo usufruire di shootgun, mitragliatori, lanciarazzi e persino delle splendide quanto devastanti pistole dorate, tanto care a ***John Woo***. Per diversificare l'azione di gioco, altrimenti troppo ripetitiva, ***Midway Games*** ha studiato particolari stratagemmi che potranno variare e spezzare il gameplay. In alcuni frangenti di gioco l'azione verrà rotta da scene in slow-motion in cui ***Tequila*** intraprenderà scontri 1 vs 1 dove si potrà far fuoco sul nemico inquadrato, schivando allo stesso tempo i proiettili in arrivo. Queste situazioni arriveranno di frequente e risultano dannatamente intriganti. Consigliato agli amanti dell'azione frenetica e priva di complicati ragionamenti.







DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voce	Punteggio	Note
Grafica	78	+ Ambienti caratterizzati e distruttibili - Texture non all'altezza
Giocabilità	82	+ Azione varia e frenetica... - ... ma a tratti frustrante
Sonoro	80	+ Doppiaggio coinvolgente + Effetti sonori degni di un film
Longevità	68	+ Fattore di rigiocabilità buono... - ...ma la storia è troppo breve

GLOBALE 75





PROJECT GOTHAM RACING 4

Un altro gioco di guida per 360? Si, ma è Project Gotham!!!

A cura di: Emanuele "Dante" Giorgi

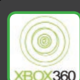
Periodo senza dubbio prolifico per gli utenti della console *Microsoft* amanti dei racing game: dopo l'ottimo ***Forza Motorsport 2***, ecco giungere l'attesissimo ***Project Gotham Racing 4***. Il titolo ***Bizzarre***, dopo l'apparizione già folgorante (in termini tecnici e non solo) del precedente capitolo, si ripresenta con qualche anno d'esperienza in più sul terreno nextgen, in grande forma, dimostrandosi e confermandosi all'altezza delle aspettative. Ancora una volta gli sviluppatori hanno dimostrato classe e voglia di stupire pubblicando un prodotto completo e innovativo sotto diversi aspetti. La particolarità che sicuramente balza maggiormente agli occhi è la rappresentazione degli agenti atmosferici, riprodotti per l'occasione con stupefacente veridicità. Il titolo propone corse ricche d'insidie, per la maggior parte provocate da neve, nebbia, acqua e ghiaccio presenti in abbondanza. Altra importante implementazione riguarda l'arrivo, anche in questo caso per la prima volta nella serie, delle motociclette. I mezzi a due ruote non beneficeranno di eventi dedicati (tranne alcuni casi), bensì gareggeranno con le automobili nelle stesse competizioni presenti. ***PGR 4*** risulta dunque un prodotto completo sotto ogni punto di vista, confermandosi sinonimo di grande qualità e tradizione.











IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

SITO UFFICIALE

Grafica **92**
- Agenti atmosferici straordinari
- Modelli delle auto spettacolari

Giocabilità **90**
- Gameplay vario
- Buoni i controlli delle moto

Sonoro **88**
- Effetti sonori realistici
- Musiche come al solito grandiose

Longevità **90**
- Gotham Career divertente
- Tantissimi extra

GLOBALE
90





SKATE

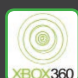
La sfida a Tony Hawk è stata lanciata!

IN COLLABORAZIONE CON:
Hilary Goldstein e Roberto Tribioli
www.europs3forum.com

Da sempre sono un fan dei giochi di skate. Ricordo, come fosse oggi, quando il primo **Tony Hawk's Pro Skater** uscì. Più o meno tutti sapevano come un gioco di sport dovesse apparire e quali fossero i limiti della sua giocabilità. **Hawk** ci svegliò, mostrandoci che c'erano molte più possibilità. Non accade molto spesso che un nuovo gioco possa cambiare la nostra percezione di come le cose dovrebbero esser fatte per quel genere. **SKATE**, edito da **EA**, si unisce a quel pantheon di giochi che ridefinisce un genere. No, non è perfetto ma neanche il primo **Tony Hawk** lo era. Il motore grafico e l'innovativo controllo **Flickit** annichiliscono la vecchia maniera di schiacciare bottoni e premere il D-Pad per raggiungere punteggi stratosferici. In **SKATE** eseguire incredibili stunt richiede molta immaginazione, trovare una buona location, controllare i tempi e trovare la volontà di fare e rifare la stessa sequenza più e più volte. Non esiste nessuna sequenza di tasti né un comando segreto che vi permetta di creare una catena di trick, avete solo una possibilità: trovare uno spot adeguato, individuare un buon flip trick che vi dia abbastanza distacco dalla tavola e "gustare" i 25 tentavi che dovrete fare prima di trovare il successo. Questo sistema di controllo funziona sorprendentemente bene pur essendo di nuova concezione, però ci sono delle pecche; alle volte mi sono ritrovato sospeso con lo skater parallelo al suolo e perpendicolare ad un muro come se la magia mi sostenesse. Ci sono più di mezza dozzina di modalità di gioco e inoltre si può anche fare freeskate (delimitato ad alcune aree della città). Si può usare l'editor dei replay quando si è online, questo permette di fare delle coreografie di gruppo, registrarle e poi pubblicarle online. Semplicemente fantastico, eh? Nonostante qualche imperfezione alla fine il prodotto è un successo.







DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

SITO UFFICIALE

Voce	Voto
Grafica	86
Giocabilità	90
Sonoro	88
Longevità	90
GLOBALE	90

Grafica
+ Animazioni superbe!
+ Il motore grafico è spettacolare!

Giocabilità
+ Il Flickit rivoluziona i controlli...
- ...ma all'inzio crea difficoltà!

Sonoro
+ Effetti sonori realistici
+ Musiche per tutti i gusti!

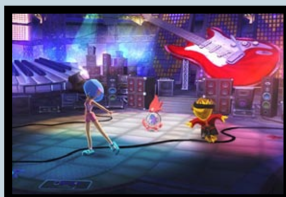
Longevità
+ Per i patiti sarà il massimo!
+ Tante modalità di gioco!

FLASH REVIEW


WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Musicale / **Giocatori:** 1 - 2

BOOGIE





Ballare, cantare... un nuovo Rythm Game prodotto da ***EA Montreal*** ha fatto capolino su ***Nintendo Wii*** lasciando molte perplessità e un nome che riverbera nella nostra testa: ***Boogie***! Scopo del gioco? Muovere il wiimote a tempo di musica e accompagnare le nostre performance con il microfono in dotazione. Purtroppo la monotonia del gameplay e la scarsa longevità penalizzano non poco il voto globale.

Wii — VOTO >> >> >> **4.7** — Una sinfonia di noia

Publisher: Ubisoft / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

SURF'S UP





Decisamente un tie-in che non poteva mancare alla immensa collezione degli ultimi tempi. I "re delle onde" surfano su multipiattaforma deludendo però ogni aspettativa: questa versione per ***PlayStation 3*** "vanta" (per modo di dire) cinque ore di gioco in single player, una giocabilità riciclata e una trama avvincente come un criceto in una ruota. Soltanto la colonna sonora e in parte la grafica riescono a risollevare il gioco dall'abisso.

PS3 — VOTO >> >> >> **5.2** — Un'ondata di troppo

Publisher: Electronic Arts / **Genere:** Simulazione / **Giocatori:** 1

MYSIMS

Appartenente alla scarsa schiera dei cosiddetti "Social Games", ***MySims*** emana fin dalle prime partite un fascino irresistibile per il design grafico e le interessanti situazioni di gioco. Purtroppo la forte semplicità del titolo ***Maxis***, l'assenza di interazioni profonde con i personaggi di gioco (punto di forza di *The Sims*) e la totale mancanza di stimoli nel continuare l'avventura, bocciano in parte il titolo.





Wii — VOTO >> >> >> **6.5** — Meglio la vita reale?

Publisher: Capcom / **Genere:** Puzzle / **Giocatori:** 1 - 2

CAPCOM PUZZLE WORLD

La software house di Osaka delizia gli utenti *PSP* con cinque puzzle game che hanno fatto la storia delle sale giochi a partire dai primi anni '90. ***Capcom Puzzle World*** ci farà vivere indimenticabili partite in multiplayer via wi-fi con ***Super Puzzle Fighter II Turbo***, ***Block Block*** e la trilogia di ***Buster Bros***, meglio conosciuto come ***Pang***. Scarsa varietà di giochi ma un'occasione da non perdere per i nostalgici dei "tempi d'oro" delle sale.



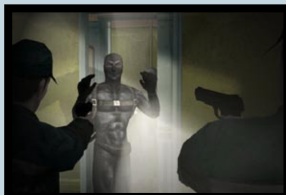


PSP — VOTO >> >> >> **7.5** — Una collezione "da incastro"

Publisher: Artematica / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

DIABOLIK: ORIGINAL SIN





Finalmente ci siamo! La nuova avventura grafica di *Artematica*, una delle poche software house italiane di successo, vede la luce in questi giorni. L'attesa è stata lunga ma ben ricompensata? Il risultato tutto sommato funziona. La giocabilità è lineare, come nelle classiche avventure, anche se ***Diabolik*** non mostra particolare "verve". Il prezzo accessibile aiuta il giudizio su ***Original Sin***, titolo che i fan sapranno apprezzare.

PC CD ROM — VOTO >> >> >> **7** — Un fumetto... da cliccare!

Publisher: 2K Sports / **Genere:** Sports / **Giocatori:** 1 - 2

NHL 08





Hockey su ghiaccio: una passione che pensavamo fosse riservata esclusivamente al popolo americano. A giudicare dal grande successo di ***NHL*** in Italia non possiamo che ricrederci. L'ultima fatica di ***2K Sports*** ha dato ottimi frutti su ***360*** migliorando alcune pecche dei capitoli precedenti, senza sbilanciarsi. Grande realismo, fluidità e miriadi di diverse sfaccettature rendono il nuovo ***NHL*** un titolo imperdibile.

XBOX360 — VOTO >> >> >> **8.8** — Un successo congelante...

A cura di Riccardo "Riki" Fusco







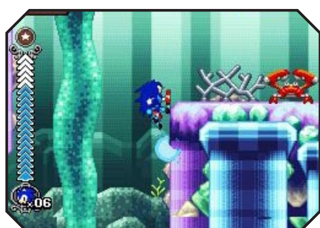

Publisher: Capcom / **Genere:** Azione / **Giocatori:** 1 - 4

MONSTER HUNTER FREEDOM 2 

Nella primavera del 2005 *Capcom* rilasciò le prime immagini di *Monster Hunter*, annunciando in grande stile questo nuovo titolo: ma gli strani imprevisti del marketing hanno decretato un successo grandioso in Giappone e un semi-disastro negli altri paesi del mondo. Effettivamente il gioco si rivolgeva un po' troppo agli "aficionados" del genere, mentre si rivelava un po' ostico per tutti gli altri. Ed è in punta di piedi che arriva questo ***Monster Hunter Freedom 2***, sequel sviluppato per ***PSP*** ma già uscito in Nippolandia lo scorso febbraio. Nei panni di un *Cacciatore di Mostri*, dovremo avventurarci nelle lande circostanti per completare varie missioni, come recuperare oggetti o abbattere orde di pericolosi nemici. Bisogna ammettere che gli obiettivi da completare sono tantissimi e le azioni da compiere molteplici: il gameplay è profondamente segnato da ciascun evento, che potrebbe ad esempio, richiederci di affrontare un deserto o una gelida montagna con ripercussioni evidenti sulla stamina; per superare ogni zona dovremo attrezzarci tempestivamente e non potremo lasciare nulla al caso: in fondo stiamo parlando di ***Capcom***, ragazzi, quindi non stupiamoci della cura riposta nei più piccoli dettagli. Potete considerare questo titolo come un nuovo classico, profondo e lungo quanto basta per dare il filo da torcere anche ai giocatori più smaliziati.



GRAFICA	82	87 GLOBALE
SONORO	87	
GIOCABILITA'	79	
LONGEVITA'	90	


Publisher: SEGA / **Genere:** Piattaforme / **Giocatori:** 1 - 2

SONIC RUSH ADVENTURE 



L'identikit del rapido e audace personaggio di punta dell'allora grande 'S' lo ricorderanno certamente tutti: un piccolo mammifero dallo sguardo accattivante, musetto a punta, ventre assai rotondetto, per non parlare di una velocità di gambe (o zampe) fuori dal normale ed una simpatia affermata ormai da tempo. Una volta sarebbe stato preso come uno scherzo ma oggi, dopo il mesto addio alle console della sua casa madre, ***Sonic*** sbarca ancora una volta sul doppio schermo del ***Nintendo DS***. Il concept di gioco è rimasto il medesimo della serie, in parte la grafica 2D, ed i controlli in generale e questo signori miei non può essere assolutamente preso come un difetto, anzi. In pratica è stata migliorata una pubblicazione già abbastanza buona, con spunti e colpi di classe certamente non nuovi allo staff di ***SEGA***, considerati dagli addetti ai lavori come veri pionieri del genere. Se siete dei nostalgici delle vecchie glorie questa pubblicazione fa sicuramente per voi, altrimenti acquistate lo stesso il gioco; non ve ne pentirete di certo! Parola dello Staff di GAME.

GRAFICA	79	80 GLOBALE
SONORO	80	
GIOCABILITA'	81	
LONGEVITA'	78	






Samsung Serenata





Tecnologia e stile per il nuovo gioiello coreano.

Avete mai sognato un cellulare, originale, con le capacità di un vero lettore MP3? Audio perfetto, memoria ampia, stile ed eleganza...tutto racchiuso dentro un unico, raffinato, guscio? C'è voluto del tempo, ma grazie alla collaborazione tra il colosso della telefonia Samsung e i danesi di Bang&Olufsen, rinomati per la qualità ed il design di lusso dei propri prodotti, è nato Serenata (inizialmente era il nome di progetto, poi adottato per la versione definitiva), un cellulare con spiccate doti di player musicale. Addirittura in questo caso le qualità del comparto multimediale sovrastano quelle tipiche del dispositivo mobile, sprovvisto persino della fotocamera. Tuttavia le qualità di questo telefono lo rendono appetibile, soprattutto per gli appassionati di design e della raffinatezza. Se si cerca un cellulare ultra completo Serenata non fa al caso vostro. Invece se la vostra intenzione è quella di munirvi di un "accessorio" alla moda ed esclusivo, non avete scelta...

SITO UFFICIALE:
www.samsung.com

RETE: HSDPA - GSM – **PESO:** 136 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 240x240 pixel / TFT Touchscreen - 256 mila colori – **MEMORIA:** 4.096 Mb – **LETTORE MP3/AAC/WMA/AAC+:** Integrato – **CONNETTIVITÀ:** Bluetooth - USB - PC Sync

BenQ T51



Pura eleganza. Do you like it?

Siamo nell'era del minimalismo, è innegabile ma soprattutto è una bella cosa. Perché? Il motivo sono l'essenzialità e la semplicità, almeno esteriormente. E' così anche nel mondo dei cellulari, dove esistono due (o forse più) correnti di pensiero: far sfoggio di potenza tecnologica o, appunto, nasconderla. A questa seconda linea di pensiero ha aderito BenQ con il suo T51, un GSM Triband (con GPRS e EDGE) tecnologico e ultra minimalista. Tutt'altro che povero però, considerando la dotazione (Fotocamera da 2.0 Megapixel, Bluetooth, lettore multimediale e radio FM).

SITO UFFICIALE:
www.benq.com

RETE: TriBand - GPRS - Edge – **PESO:** 86 gr. – **DISPLAY PRINCIPALE:** 176 x 220 pixel / 262 mila colori – **MEMORIA:** espandibile tramite microSD – **LETTORE MP3:** Integrato – **CONNETTIVITÀ:** Bluetooth, USB – **FOTOCAMERA:** 2 Megapixel

MOBILE NEWS

The Latest News From The World

Gli spammer all'attacco del Bluetooth?

Praticamente impossible una offensiva sui cellulari!



Il dubbio si è insinuato nella mente di molti possessori di cellulari: i messaggi di spam, e relativi virus, arriveranno mai sui cellulari? La risposta: è assai difficile! I gestori di telefonia mobile sono in grado di filtrare i messaggi (con provenienze non identificate). L'unica possibilità per i cosiddetti "spammer" sarebbe il Bluetooth. Peccato che il raggio di 20 metri di portata e l'obbligo di accettazione dell'utente siano un bell'ostacolo per i loro intenti!



Ben Ammar: "Telecom Italia? No, grazie."

Il finanziere nega interesse per il colosso italiano

La principale compagnia telefonica italiana, Telecom Italia, in questi ultimi anni non se la passa certo bene. Scandali e debiti per centinaia di milioni di Euro. Per questo ogni giorno spuntano voci di possibili, potenziali, acquirenti. Ultimo della lista è il famoso finanziere Tarak Ben Ammar, che ha però smentito categoricamente un interesse per la società italiana e per Telecom Italia Media. Il futuro è ancora incerto.

MAGICAL DICE

Un puzzle game originale e divertente questo *Magical Dice*. Nei panni di ***Kelly***, una simpatica streghetta, dovrete collezionare gli elementi magici dai dadi sparsi nella mappa di gioco, a bordo della vostra inseparabile scopa volante. Giocabilità veloce (ma a tratti ripetitiva) e una grafica colorata sono le caratteristiche di questo titolo che... consigliamo a tutti.

VOTO 77



SILENT HILL



Il terrore di *Silent Hill* approda su cellulare in un'innovativa avventura punta e clicca. Ambientazioni lugubri, in perfetto stile della serie, enigmi mozzafiato e una trama misteriosa vi accompegneranno nell'avventura. Il fascino della visuale in prima persona e la grafica curatissima fanno di questo titolo un must che non può mancare nella vostra collezione.

VOTO 92

3D TORNADO MANIA



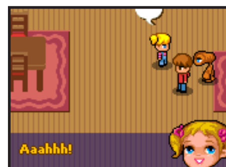


Digital Chocolate* è lieta di presentare** la versione mobile del gioco tormentone (è il caso di dirlo) dell'anno: ***3D Tornado Mania. Grafica rigorosamente in 3D e un unico scopo: devastare qualunque cosa si trovi sul cammino di un enorme e pericoloso tornado. Maggiori danni arrecherete alle sventurate città, maggiore sarà la potenza e la dimensione del tornado. Davvero geniale!

VOTO 87

E.T.





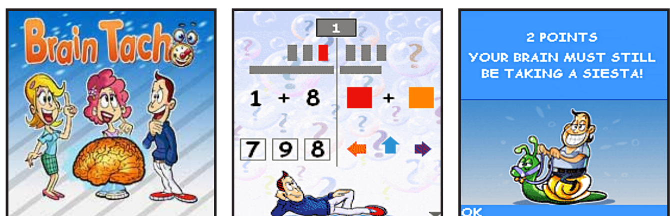
E.T., la celebre pellicola di *Spielberg*, compie 25 anni; quale miglior modo di festeggiare un simile capolavoro se non quello di poter rivivere l'avventura di ***Elliot*** e il piccolo alieno sul nostro cellulare? Una longevità di circa 6 ore (non male per il genere) e una gameplay composto da una serie di giochi di logica e abilità (più di 40) rendono pienamente giustizia al film.

VOTO 82

BRAIN TACHO

Un'idea ormai abusatissima quella dei cosiddetti brain game. Dopo tanti cloni del celebre ***Brain Training***, ecco ***Brain Tacho***, un vero e proprio allenatore del cervello tascabile. Una serie di stuzzicanti quesiti e puzzle solleticheranno la vostra mente; riuscirete a ottenere un buon punteggio evitando di essere presi in giro dalle simpatiche scenette di fine test?

VOTO 81



ANARCHY 2087



Per gli amanti degli *RTS*, cioè i giochi strategici in tempo reale, un nuovo conflitto mondiale è alle porte: ***Anarchy 2087***. In un futuro sconvolto dalle inondazioni dovremo comandare il nostro esercito, con 14 differenti tipi di unità, alla riconquista dell'Europa. Quattro eroi da scegliere nella campagna e un alto fattore rigiocabilità. Un vero power game.

VOTO 76

GLADIATORES

Game è sponsor del clan Gladiatores

WWW.GLADIATORES.EU



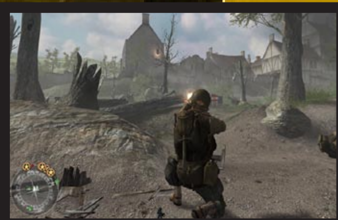



BOLOGNA IN GUERRA!

SI CONCLUDE LA TRE GIORNI DI PRO-LAN

E anche le sfide di Bologna si sono concluse! Dal 28 al 30 settembre, la città emiliana ha ospitato uno degli eventi più attesi dai net-gamers di tutta Italia: parliamo di **Pro Lan**, manifestazione che si è svolto presso il Grand Hotel. I team che hanno partecipato ai contest sono alcuni tra i più noti della scena nazionale: nomi blasonati come gli **Alternate Attack** o i **Cubesport** che, nonostante non abbiano preso parte agli **EPS V**, sono sempre agguerriti. Il team **Gladiatores** ha dovuto affrontare i **Veterani Bs** per la conquista della medaglia di bronzo, ottenendo però un pareggio. Risultato che però non influenza la classifica: entrambe le squadre possono vantare 4 punti, ottenuti grazie alla facile vittoria dei **Gladiatores** sugli **Ox**. Lo spareggio favorisce i **Veterani**, che si aggiudicano la vittoria con un round di scarto. Dopo il sorteggio nelle LooserBraket, "i nostri" si trovano ad affrontare i DSI, team dalla buona intesa ma che non riesce ad emergere. A frenare l'ascesa dei **Gladiatores Noaim** sono gli **Inferno**, che riescono a far valere le loro migliori kill... Diversa la situazione per **Call Of Duty 2**, dove il girone di andata si presenta abbastanza abbordabile, nonostante qualche inconveniente durante la prima giornata a causa del trasfiremento di molti player: la sconfitta bruciante contro i **Nice** pesa, soprattutto tenendo conto che il match poteva essere tranquillamente superato. La qualifica in **LooserBraket** porta ad una vittoria sui **Quid**, ma è minata dalla presenza degli **EC4**, che impediscono ai **Gladiatores** di raggiungere i quarti di finale. Insomma, una lunga serie di alti e bassi per sfide decisamente serrate e combattute... Ora non resta che attendere le prossime **EPS**: *Good luck, Gladiatores*!

PRO LAN
28 - 30 SETTEMBRE
GRAND HOTEL
BOLOGNA






LIVE 7: TEMPO DI SEQUENCER!



Entro la fine dell'anno sarà rilasciato l'**upgrade** del celebre sequencer di **Ableton**: il pack includerà nuovi **synth**, un **engine** completamente ridisegnato e la possibilità di gestire con più precisione le schede sonoro a 64 bit. *Let's Play*!

■ EMILIANO GROSSI

E siamo a quota 7! Parliamo di Live, lo straordinario sequencer di **Ableton** che, negli ultimi anni, ha scalato le vette di preferenza tra il pubblico della *Digital Music*. Il motivo è piuttosto semplice: con **Live** è possibile arrangiare in tempo reale, senza dover trascorrere ore e ore per intervenire sui propri brani. E' uno strumento complesso ma è ideale per chi suona dal vivo. Queste però sono solo le premesse, perché le nuove versioni hanno aggiunto nel corso del tempo numerose funzioni, che hanno fatto di **Live** un prodotto estremamente versatile e adatto a tutte le esigenze. La versione 7 introduce interessanti caratteristiche, a partire dal rinnovato motore audio a 64 bit, che migliora la resa sonora degli strumenti. E proprio loro hanno subito un pesante aggiornamento, grazie all'introduzione di **Tension**, che riproduce violini reali con grande fedeltà, e **Analog**, per emulare i synth vintage più noti. Anche gli effetti hanno beneficiato del restyling: i compressori risultano più precisi e ricchi di funzioni. Semplicemente eccezionale!



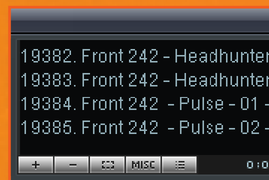
SITO: www.ableton.com | **PREZZO:** € 499,00 | **DEVELOPER:** Ableton | **GENERE:** Sequencer











WINAMP 5.5: DIECI ANNI DOPO!

Uno dei player più amati del web approda alla sua quinta incarnazione e prova a rinnovarsi. Puntando su qualità e innovazione...

■ STEFANO DICATI

La guerra dei lettori multimediali non è mai stata tanto accesa come in questi giorni, ma c'è un software che a distanza di dieci anni non demorde e resta ancorato tra i primi posti di preferenza degli utenti **Windows**: parliamo di **Winamp**, giunto alla versione 5.5. Lo storico player, nato nel 1998 per riprodurre gli **MP3**, ne ha fatta di strada per mantenere un ruolo di primo piano sulla scena mondiale, e anche questa volta le novità valide non sembrano mancare: l'interfaccia è stata ridisegnata da zero e si integra alla perfezione con i principali browser, rendendo più facile l'accesso alla musica. Grazie all'opzione **MP3 Sorround** è possibile utilizzare il sistema 5 + 1 anche con i brani compressi. Inoltre **Winamp 5.5** può essere interfacciato con cellulari, **Ipod** e persino con il **Nintendo Wii**. E la versione base resta sempre free!

SITO: www.winamp.com | **PREZZO:** Free | **DEVELOPER:** Nullsoft | **GENERE:** Audio Player

AMD Athlon 64 X2 6.400+ Black Edition

L'ultimo della stirpe K8



Barcelona, la nuova architettura per processori ideata da **AMD** tarda ad arrivare. Per questo è stata rilasciata sul mercato una nuova versione dell'**Athlon 64 X2**, il 6.400+, che incrementa di soli 200 Mhz la frequenza di clock della CPU rispetto al predecessore. Poco se confrontato con le nuove CPU di Intel, ma il massimo ottenibile per l'architettura K8, con processo costruttivo a 90 nanometri. E' un buon processore, ma non l'ideale per chi cerca il massimo delle performance. E il rapporto prestazioni/prezzo è ampiamente sotto la sufficenza, sebbene la qualità sia come sempre encomiabile...



ATi prepara l'attacco a nVidia nel 2008 con l'R680

Prestazioni estreme a 55 nanometri

Continua la guerra tra nVidia e ATi: l'atteso R600 di ATi si è rivelato un buon progetto che però non è riuscito a scalzare la 8800 di **nVidia**. Ma nel 2008 molto dovrebbe cambiare, soprattutto grazie all'arrivo dell'R680, basato su tecnologia costruttiva a 55 nanometri: due GPU RV670 montate sul medesimo die (e non sul PCB), con frequenze superiori agli 800 Mhz, supporto Quad Crossfire e API DirectX 10.1 oltre all'implementazione del Universal Video Decoder. Il 2008 sarà l'anno della verità?

Microsoft SideWinder Optical Mouse

Il mouse per i gamers professionisti

Alzi la mano chi pensa che un mouse serva solo a far spostare una freccetta sul monitor. Ecco, avete sbagliato tutto: sono passati i tempi in cui bastavano due tasti e una rotellina e l'esempio più evidente è questo nuovo ***SideWinder*** di ***Microsoft***, un mouse ottico con un alto livello tecnologico: è dotato di 10 pulsanti (cinque sono programmabili), un set di 4 pesi, che possono essere inseriti in un dock laterale a scomparsa, per bilanciare il mouse secondo i gusti, tre set di gommini di appoggio con differenti mescole (intercambiabili a seconda della superficie). A questo va aggiunta la presenza di un mini schermo *LCD* che riporta le impostazioni dei **DPI** (commutabili in un istante, anche in-game, con tre settaggi: alta, media e bassa sensibilità). Tenetelo stretto, potrebbe iniziare a volare!











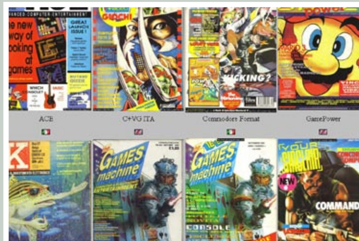


AVERE VENT'ANNI... DI EDICOLA!

Un archivio con le **riviste** di videogiochi che hanno fatto storia!

■ Visitate il sito:
Old Computer Mags

Per i più nostalgici, visitare il sito Old Computer Mags è come fare un salto nel passato: sono presenti molte delle riviste di videogiochi che hanno fatto storia, da leggere online. Nato da un'idea di **Fausto Cantamessa**, il sito raccoglie alcune tra le testate più importanti dell'entertainment, come **K**, **The Games Machine** e **Computer + Videogiochi**. All'epoca le riviste nascevano generalmente all'estero, per poi essere tradotte o importate qui da noi. Era il periodo in cui l'informazione viveva di pionieri, come **Marco Auletta** o **Simon Crosignani**, che hanno contribuito alla nascita del giornalismo videoludico. Le recensioni, dopo tanto tempo, mantengono tutta l'energia che avevano in passato, segno che il lavoro svolto era davvero serio e curato. Anzi, molti testi potrebbero tranquillamente insegnare qualcosa ai giornalisti del settore di oggi, grazie alla loro grande obiettività, all'ironia e alle libertà di forma e stile. **Old Computer Mags** è un vero must dell'informazione online... visitatelo!











■ A cura di
Cesare "Meteo" Arietti

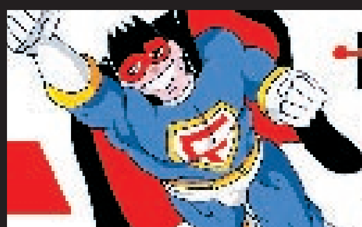
L'ACQUA: UN BENE MOLTO PREZIOSO!

Cosa succede se **Taito** annaffia **The New Zealand Story...**



Ecco un gioco liberamente ispirato a quella cosa che notoriamente viene chiamata "acqua". Nei panni pelosi di un promettente *Hippopotamus Amphibius* (nome scientifico dell'ippopotamo) dovevamo farci strada in tortuosi e liquidosi livelli platform, utilizzando delle belle palle d'acqua per congelare i nemici o azionare le piccole barchette caramellose. Un gameplay che riprendeva ***The New Zealand Story*** ma senza uccelli e frecce: stavolta la ***Taito***, che aveva sviluppato entrambi i titoli, decise di ambientare il tutto in uno strano mondo per metà sottomarino e per metà non si capisce. Ma il risultato era davvero degno di nota, visto che a ***Liquid Kids*** (per gli amici semplicemente ***Mizubaku Daibouken***) ci giocavano praticamente tutti. La grafica vantava colori così sgargianti che a confronto persino *Elvis* sembrava discreto, mentre le musiche ipnotizzavano per ore come *Giucas Casella*, ma senza il rischio di rimanere con le mani incollate. Un mito!





FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su:
www.freeonline.it

www.habbo.it

Habbo è una splendida chat con ambiente grafico in 3D. Ogni utente può creare il proprio ''Habbo'' (il proprio personaggio) impostandone colore e tipo di capelli, gli abiti, le scarpe... si entra in una delle stanze a disposizione e si possono incontrare persone, chattare, o fare attività come andare in piscina, fare shopping. Da provare!



www.fattitrovare.com

Fattitrovare.com si propone come una guida gratuita dedicata ai motori di ricerca rivolta principalmente a chi ha un sito web e desidera aumentare la visibilità delle proprie pagine all'interno degli strumenti di ricerca. Troverete informazioni, suggerimenti e consigli, con articoli, trucchi, tools, utilities e molto altro ancora. Unico!

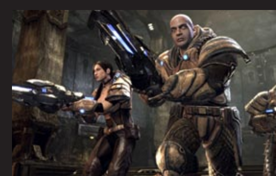


www.worldometers.info

Worldometers è un originale sito che propone i dati numerici in tempo reale, dello stato di salute del pianeta. In pratica, il sito non fa altro che visualizzare alcuni contatori e la loro variazione. Ognunoè relativo a dati sulla popolazione, sull'energia, sull'ambiente, sui consumi, sulla sanità... interssante, ma in inglese.



I 5 più attesi...



Unreal Tournament 3



Assassin's Creed



PES 2008



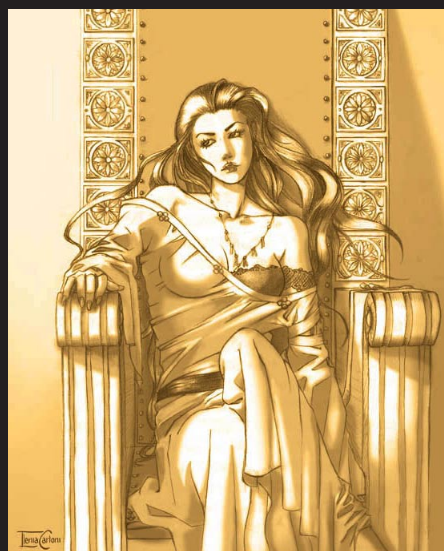
Smash Bros. Brawl



Starcraft 2

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



Tifa



TifaLockartFF



Kiau

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! E questo mese abbiamo tre disegni veramente incredibili... complimenti!

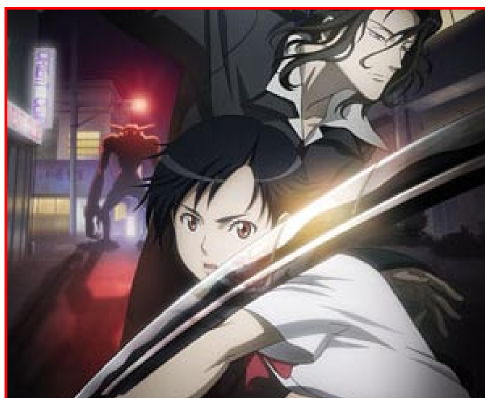
Vuoi inviare un disegno? CLICCA QUI !!!

BLOOD+



Le avventure di Saya Otonashi, in una lotta per la sopravvivenza tra specie

Molti dei nostri lettori avranno apprezzato Blood: The Last Vampire. Saranno quindi contenti nel sapere che questo mese parliamo della serie televisiva, **Blood+**, che narra la storia di **Saya Otonashi** fin dalla nascita. Per l'occasione **Production I.G.** ha rivisto il character design, reso più somigliante alle recenti produzioni dello Studio, e ha approfondito la storia, tracciando tutta la vita della bella protagonista ed enfatizzando la crescita di tutti i personaggi nell'arco dei cinquanta episodi della serie. **Saya** è una tranquilla ragazza delle scuole superiori, con una allegra famiglia composta dal padre George e dai fratelli adottivi **Kai** e **Riku**. Tuttavia la comparsa di misteriose creature, i **Chiropterans**, inizia a far vacillare le sue poche certezze, dal momento che non possiede alcun ricordo della sua infanzia. Gli unici ad essere a conoscenza della vera identità di **Saya** sono il padre e un'organizzazione misteriosa chiamata **Red Shield**, creata per combattere i **Chiropteran**. Ben presto l'eroina di questa serie inizierà a ricordare frammenti del proprio passato, pieni di violenza e morte, infittendo sempre di più il mistero che la circonda: perché esistono sue foto risalenti alla guerra del Vietnam, in cui uccide la popolazione locale armata di una spada? Saranno il padre e il **Red Shield** a rivelarle la verità, provocando la nascita della **Saya** guerriera, che impugnerà la spada e, accompagnata dagli uomini dell'organizzazione e dal fedele quanto misterioso **Haji**, affronterà i **Chiropterans** e i marionettisti che manovrano nell'ombra la politica mondiale. Il comparto tecnico è di ottima fattura, sebbene influenzato dall'elevato numero di episodi: presenta animazioni di primo livello e un'insolita omogeneità nei disegni dei personaggi (solitamente sono visibili marcate differenze in ogni episodio). Peccato per il comparto audio, ottimo ma non eccezionale, con musiche sporadicamente ripetitive; ma a meravigliare, in questo caso, è la storia molto profonda. Potremo così apprezzare la crescita di uno dei personaggi più affascinanti del panorama **Anime** contemporaneo, in una serie ricca (ricchissima) di colpi di scena, di sentimento ma anche di molti momenti crudi e violenti, che alla fine strapperanno diverse lacrime a tutti gli spettatori.



INFO

EPISODI: 50

CATEGORIA: Anime
ANNO: 2005

PRODUCTION STUDIO: Production I.G.

SITO UFFICIALE: www.blood.tv

ORIGINAL CHARACTER DESIGN: Chizu Hashii – **MUSICHE:** Mark Mancina – **ART DIRECTOR:** Junichi Higashi – **CHIEF ANIMATION DIRECTOR:** Akiharu Ishii – **MECHA DESIGN**: Kenji Teraoka – **3D DIRECTOR**: Makoto Endo

VOTO: 95 — SAYA CONTRO IL PASSATO

PETER PRINZ

JENSEITS VON THEBEN

IL FASCINO DI INDIANA JONES CONQUISTA ANCHE I BOARDGAME!

I **miti egizi esercitato sempre una grande attrazione** e il legame tra occulto e archeologia, che si respira visitando le Piramidi o la Valle dei Re, ha influenzato negli anni sia il cinema che la letteratura. E ora anche i Boardgames, grazie a questa nuova idea di **Queen Games**, che ci proietta in quello che sembra il set di un film di Indiana Jones: antichi tesori, biblioteche dimenticate e siti archeologici che celano segreti impensabili. Il concept di **Jenseits Von Theben** è piuttosto ordinario: su una piantina dell’Europa, dove sono riportate alcune città e le zone da esplorare, si collocano su Varsavia i propri segnaposti (da un minimo di due ad un massimo di quattro). Per ciascun turno il giocatore può sciegliere quale azione eseguire, come prendere un carta, indire un’esposizione, dare inizio ad uno scavo o sosituire tutto il proprio mazzo. Seguendo le indicazioni riportate sulle carte è possibile acquisirle, con l’obbligo però di visitare alcune locazioni e spendere tempo nella ricerca. Proprio questo elemento gioca un ruolo fondamentale nelle vicende: l’attenta pianificazione delle proprie mosse può evitare di spendere tempo inutile in azioni infruttuose e portare così alla vittoria. Consigliato!







300

Zack Snyder porta il mondo di **Sparta** a **Hollywood.** Un tributo a **Frank Miller,** tra fedeltà e qualche libertà di troppo...







■ A cura di Mario Moschera

Libera dal carico di polemiche che ne hanno accompagnato l'uscita al botteghino, finalmente arriva l'edizione **DVD** di **300**, il tanto decantato capolavoro di **Zack Snyder** (**Dawn of the Dead**). Basato sulla *graphic novel* di **Frank Miller**, la pellicola stupisce per l'incredibile fedeltà della sceneggiatura alle tavole originali. A detta dello stesso **Snyder**, ogni scena di **300** è stata costruita tenendo a mente il fumetto come storyboard. E gli amanti del comics possono assaporarne l'essenza in quasi tutta la pellicola. Quasi, perché quando la sceneggiatura di **Snyder** si affranca dalla versione cartacea qualcosa inevitabilmente stona. Parliamoci chiaro, di solito quando a Hollywood si vuole adattare un prodotto proveniente da un altro medium spesso si cerca di edulcorarlo. Con **300** è vero l'esatto contrario: sono inserite più violenza e mostruosità belliche, impensabili perfino per il geniale **Frank Miller**. Forse, però, la cosa più imperdonabile è l'intera sottotrama che riguarda la moglie di **Leonida** (**Lena Headey**), aggiunta lasciando un retrogusto di innaturale, quasi posticcio. Di fatto le numerose scene di battaglia dovrebbero allontanare la monotonia di avversari altrimenti troppo uguali. Lo scenario è quello delle guerre greco persiane: il Re di Sparta, **Leonida** (**Gerald Butler**), guida la sua scorta personale di trecento uomini nel disperato tentativo di fermare l'armata persiana. Ma siamo ben lontani dall'etica del **Gladiatore**: degli spartani viene evidenziato il sacrificio in nome della libertà e della non-omologazione. Il comparto scenografico è raffinato e ricco di stile. Le ambientazioni sono al contempo sofisticate e ben strutturate. La patina granulosa utilizzata per amalgamare reale e virtuale contribuisce a rendere la pellicola vagamente vintage. Ottima la prova del cast, ben scelto ed ottimo gregario della sceneggiatura corale. Una pellicola molto gradevole che, senza una decina di minuti di scene gratuite, sarebbe stata il capolavoro che meritava di essere. Punto.



L'autore delle musiche di Final Fantasy per la prima volta in Italia!

■ A cura di Cesare Arietti

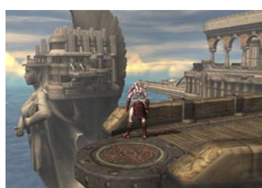
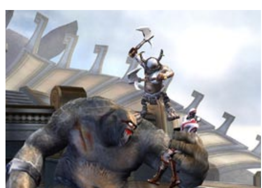
Esiste una scena, epica e immensa, che inizia con un cielo stellato: è l'intro di Final Fantasy VII, una delle opere più amate di tutti i tempi. Che cosa sarebbe stato di quelle immagini se private della straordinaria colonna sonora? Difficile rispondere: eppure, senza **Nobuo Uematsu** forse tutta la serie di **Final Fantasy** non avrebbe avuto quella forza evocativa che, da vent'anni a oggi, continua ad emozionare milioni di giocatori. E la notizia, incredibile, che il celebre autore sarà in Italia per una giornata di concerti non può che suscitare una grandissima attesa: il 28 ottobre, presso la **Fortezza Da Basso** di Firenze, il celebre compositore eseguirà alcuni tra i suoi brani più famosi, accompagnato da 74 musicisti e da un coro di 33 elementi. L'overture dei concerti spetta proprio all'**Opening** di **Final Fantasy VII**, un brano dalla grande tensione e dall'improvvisa forza che erompe a partire dal secondo movimento. Il resto delle musiche scelte è altrettanto sconvolgente: sarà possibile ascoltare il bellissimo **Aerith's Theme**, **Zanarkand** di **FFX** e brani più recenti, come **Water Side** di **Blue Dragon** o il **Main Theme** di **Lost Odissey**. Certamente si tratta di un'occasione quasi irripetibile, considerando che **Uematsu** difficilmente lascia il Giappone: l'autore ha infatti creato una propria società, la **Smile Please**, che realizza colonne sonore per case come **Square Enix** e **Mist Walker**.

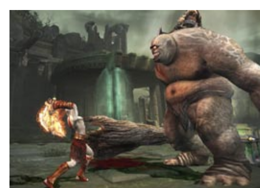
SE VINCE LA MUSICA!

Alle Olimpiadi del 2004, Bartosik e Kozlova hanno vinto la medaglia di bronzo... accompagnati da due brani di Final Fantasy 8!

COLLABORA CON GAME

LA RIVISTA CHE SCRIVI TU!

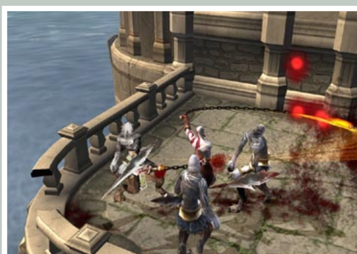






IL DIO DELLA GUERRA TORNA MORTALE

God Of War 2: il canto del cigno della **PlayStation 2**...

God Of War racconta le avventure di Kratos, un generale spartano che ha combattuto e ucciso **Ares**, il dio della guerra, per sete di vendetta. Divenuto egli stesso il nuovo Dio della Guerra e stabilitosi sul monte Olimpo, il nostro eroe continua a comandare l'esercito di Sparta. Questo comportamento non viene accettato dagli altri Dei: **Atena** lo tradisce, facendogli perdere tutti i poteri divini, e **Zeus** gli dà il colpo di grazia, uccidendolo. Risvegliato dall'Ade dal titano **Gaia**, al nostro eroe viene data la possibilità di vendicarsi... Ci troviamo di fronte quindi ad un action game in terza persona sulla falsariga di **Devil May Cry** o **Ninja Gaiden**. Il sistema di controllo è semplice ed immediato e sfrutta in maniera magistrale il controller **Dual Shock 2**. Il lavoro dai programmatori è stato sublime, riuscendo a superare i fasti del primo episodio. Un ottimo canto del cigno per il monolite nero **Sony**!



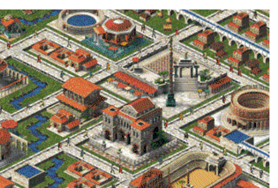
RECENSIONI

Articolo inviato da:
Tony20

Sito Internet:
www.gameplayer.it/forum.php







RETROGAMES

CAESAR 2: IL FASCINO DELLA STORIA!

Inquadriamo l'epoca di cui saremo protagonisti...



Impero Romano: inizia la potenza del più grande regno di sempre. L'imperatore, impegnato in guerre ai confini, è costretto ad affidare le sue provincie a uomini di fiducia. Voi avrete il gravoso compito di governare una provincia, costruire le città, amministrarle, vigilare sull'economia e sedare i facinorosi oppositori del vostro governo. Siamo di fronte ad un gioco di strategia gestionale con elementi che rompono il tradizionale decorso del gioco (le battaglie da affrontare). Dovrete governare in maniera attenta, cercando di ricavare denaro e uomini che la coscrizione assegna all'esercito. Occhio agli scambi economici, fonte di reddito e di risorse per la vostra popolazione, nonché al malcontento popolare, che potrebbe generare orde di rivoltosi. Gli elementi di divertimento ci sono e il successo che **Caesar II** ha avuto negli anni ne è la riprova lampante. Consigliato agli amanti del genere!



Articolo inviato da:
Pasquale Congiusti

Sito Internet:
www.squakenet.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 250 SITI

PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratis.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratis.it
www.4yougratis.it	www.fniv.it	www.ziozoiz.com

GIOCHI e VIDEOGIOCHI

www.farmgames.net	www.madrigaldesign.it/gwmania	www.virtuagames.it
www.squakenet.com	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.supergiochi.com
www.friskon.com	www.marcopace.it	www.dndonline.it
www.lostgames.net	www.cheatsolution.net	www.bitpower.it
www.playerzone.it	www.soluzionistore.com	www.giochini.it
www.consoleworld.org	www.dimensionex.net	www.giochigratisonline.com
www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org	www.ps3-inf.com
http://xbox-361.com	http://console-mania.net	www.g4g.it
www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu	www.livearena.net
www.fairplaygames.it	www.trukki.it	www.theishansoul.com
http://gamechannel.netsons.org	http://ut3.iscsnipers.net	www.ictportal.it
www.mandrawoz.net	www.mushouse.it	www.wii-inf.com

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 250 SITI

http://supergames.altervista.org	www.zupperman.com	http://xbox-361.com
www.nrulez.it	www.ogsi.it	www.retrogioco.com
www.flashpcgames.com	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org
http://stigates.p2pforum.it	http://onlinegame.helloweb.eu	www.wiimania.net
www.project-console.com	www.rainstars.net	http://xoomer.alice.it/bonacina
www.beppeleso.net	http://coresports.pro-server.net	www.gnupidi.it
www.scratchmusic.it	www.ps2-cartoons.it	http://gabriballets.altervista.org
http://www.f4talesports.clansgame.com	www.limonceclan.com	www.pspartansoldiers.altervista.org
http://age.altervista.org	http://finallevel.altervista.org	http://www.game-play.it
http://gamebreak.altervista.org	www.tdu-italia.com	www.generationgames.org
www.timetofrag.com	http://xboxlivesport.135.it/	http://psw.netsons.org
www.teamnf.net	www.morino.eu	http://ilbodoz.altervista.org
http://tuttopes.net	http://player.issimo.tv	www.nofearita.com
www.mgita.altervista.org	www.webalice.it/febraro/Home/giochi.htm	www.drogbaster.it
www.pesmaniaclan.com		

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

http://ps3gaming.forumfree.net	www.gladiatores.eu	www.edoluz.it
www.sottomondo.org	www.team-impact.eu	www.formiaformia.it
www.virtuasport.it	http://mahat.altervista.org/moreword.html	www.ingegnericonlepalle.com
www.gercommunity.it	www.gokux-community.org	www.handofnorth.it
www.svk.it	http://web.mac.com/fabiocapogna	http://colombo-bt.org

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 250 SITI

www.pozzyland.net	www.gtasuper.altervista.org	www.egregiosempiterno.com
http://wii.forumup.it	http://spaziare.wordpress.com	www.shopping-garantito.it
www.dugamers.com	http://clannowar.forumup.it	http://dragonballforever.forumcommunity.net
http://shurenworld.blogspot.com	www.drfree.it	http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://bloodyhunters.forumfree.net	www.progamersita.com	http://xoomer.alice.it/onfornar
http://rikyil.altervista.org	http://xoomer.alice.it/danixworld	http://projectconsole.altervista.org
www.gorrasi.it	http://detectiveinvestigator.forumfree.net	http://playnet.forumfree.net
www.mastermiky.it	www.neathonpc.135.it	http://stexe.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca	www.ziobill.it	www.citynewsonline.org
http://xboxliveclan.forumfree.net	http://xoomer.alice.it/drogbaster	http://otaku6.blogspot.com
http://somethingwickedvault.splinder.com	http://cico83.altervista.org	www.cerix.it
http://mifune.altervista.org	www.scandriglia.net	www.gulligulli.altervista.org
http://westside.wordpress.com	www.salentovip.it	www.beepworld.it
www.ioenoi.it	www.tecnoman.altervista.org	http://sanpei.forumup.it
www.lucanineuropa.eu	www.automodellirc.altervista.org	www.iltempomatto.blogspot.com
www.icesoldiers.it	http://donisroom.spaces.live.com	http://italyclan.forumfree.net
www.gameworldleague.com/nikeddy	www.cammela.altervista.org	www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com	www.schoolarena.org	www.qbi.it
www.techforum.it	www.tancredionline.com/2moons	http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it	www.netmachine.info	www.bazarissimo.com
www.romapress.it	www.tnsclan.com	www.ciakland.altervista.org
http://digilander.libero.it/metson07	www.maddenitalianleague.eu	www.speedball2italia.com
www.trovatutto.helloweb.eu	htttp://lav.cpa-site.com	http://agraria.altervista.org

SCARICA GAME IN FORMATO PDF DA OLTRE 250 SITI

http://nuke.westkiss.com	http://nigerpunk.altervista.org	www.fantasystudios.altervista.org
http://princewalter360.spaces.live.com	www.digitallotto.it	http://freedomtech.netsons.org
http://electropage.spaces.live.com	http://ivan-jr.blogspot.com	www.mircoferrari.it
www.nanduzzo.altervista.org	http://rpgnooukoku.altervista.org	http://free.siportal.it/alfredo.web
http://blog.myhtml.it	www.inrock.info	www.hattrickshornets.it
http://nuke.disabileforum.eu	www.imolaclub.altervista.org	www.vivigiarre.it
www.aleval.net	www.printandplay.it	http://youwin.altervista.org
http://www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com	http://a1giorgio.blogspot.com
http://www.carrassi-giocattoli.com	http://www.beepworld.it/members/lunionefalaforza	http://serpedragone.splinder.com
http://robi13891.spaces.live.com	www.hardesoft-shop.com	www.moviegames.it
http://gamebreak.altervista.org	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	http://www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	http://smackdownpsx.altervista.org	http://www.magillanet.altervista.org
http://www.guarazone.net	www.tbhreloaded.it	http://siligiosblog.spaces.live.com
http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it	www.danyelle.it	www.infiniterpgworld.com
http://netteller.blogspot.com/	www.communityitalia.com	http://xoomer.alice.it/picbern
www.kratckoo.com/dblog	http://www.x-modding.eu/default.aspx	http://wondergirl1986.spaces.live.com
http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com	http://tribe.myhtml.it
www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org	http://gigabit.125mb.com
http://leviathans.wordpress.com	www.giadagiocattoli.it/negozio	http://lafondazione.blogspot.com
http://faoma.altervista.org/pg008.html	http://lucamazzei.blogspot.com	http://fintapalla.blogspot.com
http://neisoft.splinder.com	http://91minuto.forumfree.net	www.escursionisulcis.it
www.stampaclandestina.com		

SE VUOI AGGIUNGERTI A QUESTA LISTA CLICCA QUI

vuoi collaborare con GAME?

Da oggi è possibile pubblicare i propri articoli sul PDF online, compilando un semplice modulo!

Condividi i tuoi reportage dal mondo di Videogiochi, Computer, Hi-Tech, Net-Gaming, Cellulari, Animazione, Film, Musica e DVD!

CLICCA QUI PER ISCRIVERTI!

DISTRIBUISCI GAME SUL TUO SITO !!!

> IL SERVIZIO È COMPLETAMENTE GRATUITO

> IL SERVIZIO SI AGGIORNA AUTOMATICAMENTE OGNI MESE

> TUTTI I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME SONO RIPORTATI NELLA RIVISTA

CLICCA QUI

GAME

La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

EDIZIONI PLAYER Srl:
SEDE LEGALE: Via del Prato Fabio, 17 / 19
00040 Rocca di Papa (RM)
REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202

PER LA TUA PUBBLICITA':
Fabrizio Falsetti - Tel. 333.81.99.600
Email: info@bibbifa.it

PROGETTO GRAFICO: *STUDIO FILIPPO D'OTTAVI*
www.dottavifilippo.com

SI RINGRAZIA: ***Microsoft*** (Raffaele Gomiero), ***Ubisoft*** (Stefano Celentano), ***Take 2 Interactive*** (Marco Giannatiempo), ***Activision Italia*** (Francesca Carotti), ***Leader*** (Stefano Petrullo), ***Sony*** (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), ***Electronic Arts*** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), ***Halifax*** (William Capriata), ***Nintendo*** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), ***Nokia*** (Mauro Monti), ***Everyeye*** (Domenico Panebianco), ***Atomic Europe***, ***Upper Deck*** (Massimo Nicora), ***Hasbro Italia***, ***Vivendi*** (Alessandro Murè), ***Atari Italia*** (Rosaria Fusco), ***DDE*** (Giovanna Cosentino), ***Koch Media*** (Tania Rossi)

Tutti i Marchi riportati all'interno della rivista appartengono alle rispettive Case. Tutti i Diritti appartengono ai legittimi Proprietari. L'editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non è stato possibile reperire la fonte.

ATOMIC
ATOMIC
ENERGY DRINK
DRINK DIFFERENT
L'ENERGY DRINK
DEI VINCENTI